

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.Б.11 Основы производственного мастерства

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

54.03.01 ДИЗАЙН

Направленность (профиль)

54.03.01 ДИЗАЙН

Форма обучения

очная

Год набора

2019

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Программу составили \_\_\_\_\_

Ст. преподаватель, Потреба И.В.

\_\_\_\_\_  
должность, инициалы, фамилия

## 1 Цели и задачи изучения дисциплины

### 1.1 Цель преподавания дисциплины

Целью преподавания дисциплины «Основы производственного мастерства» является формирование у студентов знаний, умений, навыков по компьютерной обработке графических объектов. Дисциплина рассматривает применение информационных систем и технологий в сфере дизайна.

### 1.2 Задачи изучения дисциплины

Данная дисциплина имеет своей основной задачей ознакомить студентов с особенностями формирования графического изображения в системах растровой и векторной графики, дать общие сведения по технологиям и основам конструирования с применением графических программ.

### 1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
<b>ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</b>	
ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	особенности применения шрифтов в современных программах основные понятия и классификацию информационных технологий и особенности их применения в современном дизайне создавать эскизы и редактирования изображения с использованием прикладных программ новейшими технологиями компьютерного графического дизайна, коммуникаций и презентаций

### 1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется с применением ЭО и ДОТ

URL-адрес и название электронного обучающего курса: <https://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=2957>.

## 2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	Семестр					
		1	2	3	4	5	6
<b>Контактная работа с преподавателем:</b>	<b>4,33 (156)</b>						
практические занятия	4,33 (156)						
<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>	<b>3,67 (132)</b>						
курсовое проектирование (КП)	Нет						
курсовая работа (КР)	Да						

### 3 Содержание дисциплины (модуля)

#### 3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

		Контактная работа, ак. час.							
№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
<b>1. Компьютерные технологии в профессиональной деятельности дизайнера</b>									
	1. Технические средства, алгоритмы и графические программы			2					
	2. Понятие цифрового изображения. Основные разделы компьютерной графики. Обзор и сравнительный анализ компьютерных программ.			2					
	3. Основы растровой графики Создание изображения в Adobe Photoshop. Цветовые модели. Необходимость применения различных цветовых режимов.			2					
	4. Создание многослойного изображения. Создание календаря.			2					
	5. Маски слоя, общие принципы хранения информации.			2					

6. Техника рисования. Настройки кистей, создание собственных заготовок кистей. Использование планшета для рисования. Создание панорамы изображений			2					
7. Определение контура и практическое применение контуров.			2					
8. Работа с текстом. Художественные возможности оформления текста. Подготовка текста. Создание коллекции «Буква»			2					
9. Обработка фотографий. Ретуширование изображений. Техника ретуширования. Использование инструмента «History brush». Палитра History.			2					
10. Тоновая коррекция. Гистограмма. Тоновый баланс. Команда Кривые. Команда Уровни.			2					
11. Настройки средств цветокоррекции. Приёмы коррекции цвета. Команда Вариант. Правильное конвертирование в режим CMYK. Колоризация изображений. Цветовая и тоновая коррекция. Корректирующие слои.			2					
12. Устранения дефектов с цифровых изображений. Работа с фильтрами. Художественная обработка фотографий фильтрами.			2					
13. Создание плаката «История и современность в дизайне». Методы сжатия графических данных.			2					
14. Оптимизация изображений, подготовка к печати и печать.			2					
15. Работа над рекламным плакатом			2					

16. Изображения в перспективе. Трехмерное изображение объекта.			2					
17. Связь с другими программами. Особенности работы.			2					
18. Просмотр.			2					
19.							9	
20. Курсовая работа							9	
<b>2. Современные технологии и методы работы в дизайне</b>								
1. Основные понятия векторного редактора CorelDraw. Интерфейс программы. Работа с документом.			2					
2. Обзор инструментов, методика применения. Инструменты для быстрого создания фигур. Форма. Стили линий. Преобразования контура примитива в редактируемую кривую. Настройка стиля контура.			2					
3. Работа с цветом в векторной графике. Цветовые палитры. Цветовая модель CMYK. Редактор палитр. Основные характеристики цвета. Восприятие цвета.			2					
4. Кривые Безье. Рисование криволинейных сегментов. Редактирование узлов и сегментов инструментом «Форма». Генезис и семантика орнаментального образования. Орнамент в дизайне.			2					
5. Иерархия объектов. Операции с объектами. Группировка, изменение порядка расположения объектов. Булевы операции с объектами.			2					

6. Инструмент «Художественное перо». Рисование объектов произвольной формы. Основы графического дизайна. Размер, форма, цвет, текстура, размещение. Набор цветовых сочетаний вариативный.			2					
7. Заливка объектов. Типы заливок. Однородная заливка. Градиентная заливка. Текстурированная заливка. Заливка по сетке. Варианты перехода цветов в градиенте. Интерактивная заливка.			2					
8. Основы типографики. Стили шрифтов. Использование шрифтов. Пропорции шрифта. Оформительские эффекты.			2					
9. Создание текстовых объектов. Редактирование и форматирование текста. Дизайн-функции CorelDRAW при создании текстов. Художественные возможности оформления текста. Шрифтовое оформление.			2					
10. Имитация объёма. Интерактивные эффекты. Использование эффектов. Инструменты Перетекание, Оболочка, Выдавливание, Прозрачность			2					
11. Графические форматы файлов векторные, универсальные. Методы сжатия информации Форматы файлов. Сравнение графических форматов			2					
12. Использование растровых изображений. Импорт растрового изображения. Трассировка растрового изображения. Создание эскиза.			2					
13. Работа над эскизом			2					



14. Макетирование. Управление макетом. Привязка и выравнивание объектов. Процесс макетирования.			2					
15. Допечатная подготовка иллюстраций.			2					
16. Орнамент в костюме Коллекция моделей с орнаментом.			2					
17. Рекламный буклет. Особенности оформления.			2					
18. Подача проектов			2					
19.							18	
20.								
<b>3. Аппаратные и программные средства конструирования</b>								
1. САПР в проектировании и конструировании. Виды САПР, характеристики			2					
2. Определение этапов конструирования в графических программах. САПР ГРАЦИЯ. Настройка, оптимизации в программы. Подсистема Конструирование и моделирование, Подсистема Дизайн.			2					
3. Основные понятия и терминология в проектировании костюма. Просмотр размерных признаков и задание расчетных формул. Типовые наборы размерных признаков			2					
4. Графические действия. Построение конструкции прямой юбки.			2					
5. Графическая коррекция линии по точкам Создание деталей. Задание припусков на шов. Задание долевых линий.			2					
6. Построение конструкции плечевого изделия с втачными рукавами			2					

7. Построение конструкции рукава			2					
8. Создание и просмотр деталей. Формирование модели. Модельный ряд.			2					
9. Вывод деталей модели на плоттер.			2					
10.							9	
11.								
<b>4. Современные технологии при конструировании</b>								
1. Проектирование единичных изделий с проработкой конструктивно-декоративного решения.			8					
2. Поиск новых нетрадиционных решений. Использование приемов декорирования в дизайне костюма.			2					
3. Работа с международными и отечественными стандартами Изучение нормативных и правовых документов по теме проекта, поиск, отбор и классификация необходимой информации.			2					
4. Проектирование серии изделий на базе одной конструктивной основы.			12					
5. Создание и просмотр деталей модели. Модельный ряд.			2					
6. Подсистема Раскладка. Раскладка на крой нескольких моделей			2					
7. Оформление серийной коллекции. Выбор аксессуаров.			2					
8. Оформление плаката. Предпечатная подготовка. Сопроводительные материалы.			4					
9. Просмотр серийных коллекций.			2					

10.							9	
11.								
<b>5. Промышленное конструирование и моделирование</b>								
1. Эскизное проектирование при организации дизайнерской деятельности в легкой промышленности. Анализ, сбор аналогов, эскизирование.			2					
2. Моделирование коллекции форменной одежды. Эскизирование моделей коллекции.			4					
3. Конструирование коллекции форменной одежды. Конструкция брюк (классические брюки, юбка-брюки, комбинезон, шорты и др.)			6					
4. Создание деталей. Раскладка на крой			2					
5. Оформление коллекции. Создание интерактивной презентации коллекции.			2					
6. Презентации коллекции. Анализ. Обсуждение.			2					
7.							36	
8.								
<b>6. Индивидуальное и корпоративное конструирование и моделирование</b>								
1. Особенности индивидуального моделирования. Типология фигур. Особенности и индивидуальности и корпоративности			2					
2. Разработка индивидуальной модели. Моделирование. Эскизирование.			4					
3. Конструирование индивидуальной модели. Создание деталей. Раскладка.			4					
4. Представление модели.			2					
5.							42	

6.								
Bcero			156				132	

## **4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины**

### **4.1 Печатные и электронные издания:**

1. Гурский Ю., Бондаренко С., Бондаренко М. Photoshop CS2 и цифровые фото. Лучшие трюки и эффекты.(Москва: Питер).
2. Хачирова М. Г. Adobe Photoshop CS5: лучший самоучитель(Москва: АСТ).
3. Шершнева Л. П. Конструирование женской одежды на типовые и нетиповые фигуры(М.: Легкая индустрия).
4. Бэйн С., Уилкинсон Н. Эффектная работа: Corel DRAW 12: официальное руководство фирмы COREL(СПб.: Питер).
5. Грекова А. Р. Конструкторско-технологическая часть выпускной квалификационной работы: учебно-методическое пособие [для студентов напр. «Дизайн», профиль «Дизайн костюма»](Красноярск: СФУ).
6. Грекова А. Р. Содержание конструкторско-технологической части выпускной квалификационной работы: учебно-методическое пособие [для студентов напр. 072500 «Дизайн», профиль «Дизайн костюма»] (Красноярск: СФУ).

### **4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):**

1. Microsoft Windows XP, Windows VISTA, Windows 7 enterprise, Windows 7 professional office 2007
2. -Adobe: Photoshop-CS, Adobe Acrobat.
3. -ABBYY FineReader.
4. - CorelDraw x4.
5. -WinRAR.
6. САПР ГРАЦИЯ

### **4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:**

1. <http://www.saprgrazia.com/>
2. Adobe Photoshop:
3. <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>
4. CorelDRAW
5. [http://www.coreldraw.com/ru/product/graphic-design-software/?hptrack=ru2bb1&\\_ga=1.210396565.184926375.1461220490](http://www.coreldraw.com/ru/product/graphic-design-software/?hptrack=ru2bb1&_ga=1.210396565.184926375.1461220490)

## **5 Фонд оценочных средств**

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

## **6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Для проведения занятий используется проектно-лекционная аудитория, оборудованная демонстрационным комплексом, обеспечивающим тематические иллюстрации и презентации, а также персональными компьютерами с необходимым программным обеспечением и подключением к сети «Интернет».

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.